ファミリーコンピュータ Magazine

8月23日号

特別付録②



ストーリー序盤の
攻略ポイントを
全て教えちゃうぞ!!

F・F IVガイドブックVol.4

平成３年８月23日発行（隔週金曜日発行）第７巻第16号（通巻133号）



F·F Ⅳガイドブック Vol.4

ファミリーコンピュータ Magazine

8月23日号特別付録②

ファミリーコンピュータ Magazine

8月23日号

特別付録②



F・F IVガイドブックVol.4

CONTENTS

ストーリー進路図

今回このVol.4で公開するストーリーの進路図を載せたので、参考までに見てくれ。ファブールからバロンまでの経路をたどってあるが、当然この間にいろんなイベントがおこることはいうまでもないよね。



謎の戦士ゴルベーザを追ってバロン城へ



赤い翼を指揮する謎の戦士ゴルベーザに、ローザをさらわれてしまったセシルたち。ファブール王の力を借りてバロン城へ向かう。

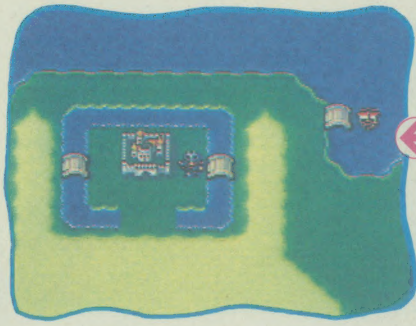
ローザを救出するため出発 ～ファブール城～

ファブール城の戦いで、突然現れたゴルベーザに、ローザをさらわれてしまったセシルたち。そのことを、ファブール王に話し、バロンへいくための船を用意してもらう。

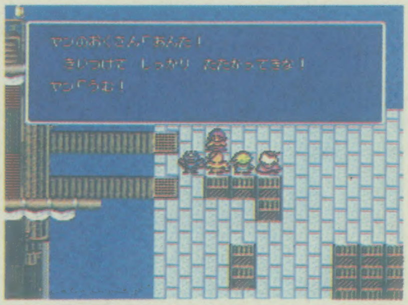
しかし、ゴルベーザは一体何者なのだろうか？ セシルたちは、ローザを無事救出することができるのか？ そんなことが頭に渦巻く中、船に乗り込むセシルたちだった。



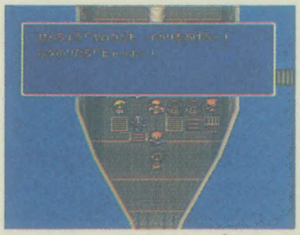
ファブール王に、話すとバロンへいくための船を用意してくれる



ファブール城を出ると、桟橋に船が用意されているんだ



ヤンの奥さんに、見送られて船に乗り込むセシルたち



さぁバロンへ向けて出発だ!! 元気な船員たちがなかなかいい

海上でのアクシデント

ヤンの奥さんに見送られ、ファブールを後にしたセシル一行。バロンに着いたときの作戦を練るが、バロン城は敵の本拠地なわけだから、容易に入ることができないのはみんな理解していた。そこで、飛空艇技師のシドを思い出すが、彼もおかしくなったバロン王にどんな扱いを受けているかわからない。パーティの間に長い沈黙が続く。そんなとき、突然航行中の船に異変がおこる。一体何がおこったのだろうか？ これによって、このファブールの船は難破してしまうんだ。



とうとうファブールを離れたセシルたち。船旅は楽しい？



早速、バロンへ着いたらどうするか相談するセシルたち



今ごろシドは、バロンでどうしているのかなぁ？

突然、異変が!!



しばらく航行していくと、とんでもないことがおこる



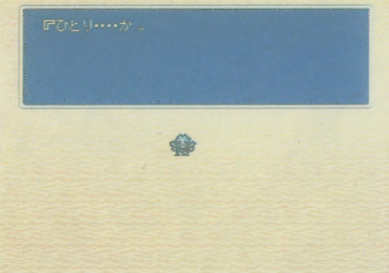
強い震動とともに、船に異変が!!

1人になったセシルを待つものは
～ミシディアの町～

船が難破してしまい、どこかに流れついたセシル。しかし、目覚めると仲間たちはどこにも見当たらない。セシルはみんなの名を呼ぶが、ただむなしく声がこだまするだけだった。仕方なくフィールドを放浪するセシル。すると、1つの町が見えてきた。とりあえず町の中へ入るが、なんだか見たことのある町なみだ。そうここは、クリスタルを略奪した魔道士たちの国ミシディアだったのだ。



どこかへ流れついたセシル。流れついただけでもラッキー!?



独り言でこぼすセシル



あっ! 町らしきものが見える



入ってみるとそこは、魔道士たちの国ミシディアだった

魔道士たちの怒り

ミシディアの魔道士たちは、略奪を指揮していたセシルに対して、当然のごとくとても冷たい態度をとる。誰に話しかけても、まともに答えてはくれず、中には魔道士お得意の魔法を掛けてくることもあるんだ。つまり、気が付くと豚になってるなんてことがある。だから、ヘタに話しかけないほうが身のためだろう? まあ住民たちの気持ちもわからないでもないけど…。

白魔道士は魔法を掛けてはこないが、セシルに対して批判する





この後セシルはトードを掛けられて、カエルになってしまうんだ

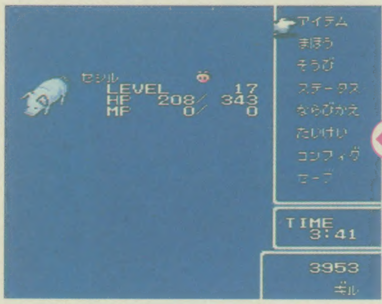
うかつに話すと…



この踊り子に話しかけて、踊りに見とれてると…



何だか様子が変だぞ? もしかして…



やっぱり、豚になっている!! もしかして人間に戻れない!?

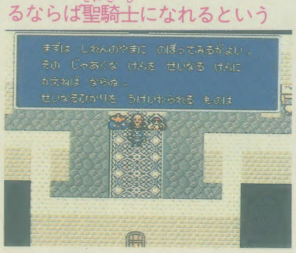
長老ミンウに会う

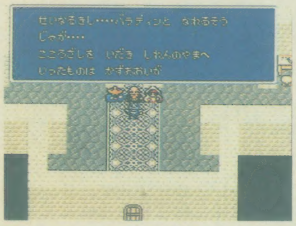
ミシディアの町の一番奥には、この国(?)を治めている長老ミンウの家がある。ここでセシルは、長老にいろいろなことを説かれる。そして、東にある試練の山にはセシルを待つ強い運命があるという。



この人がミシディアの長老ミンウだ

セシルに、一片でも光の心があるならば聖騎士になれるという

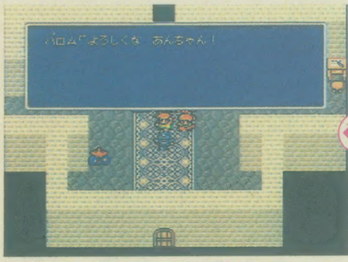




どんなことが、試練の山に待ち受けているのだろうか?

パロム・ポロムが仲間に

セシルが試練の山へ向かう前に、長老が1人ではつらいということで仲間をつけてくれる。それが、メインキャラの2人パロムとポロムだ。なかなかこの2人は、個性が強くておちゃめな奴らだ。2人は、魔道士見習いだが、セシルにとっては、なかなか心強い味方になるよ。



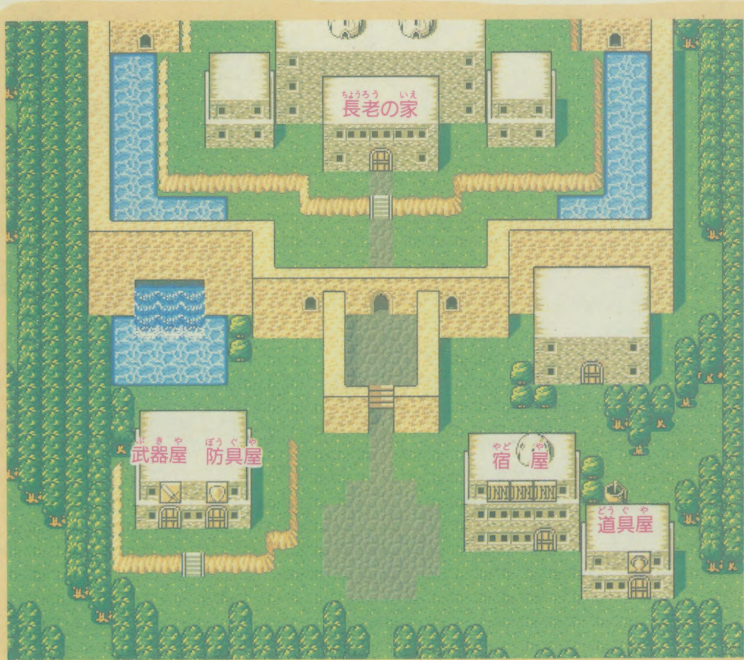
何だか威勢のいい黒魔道士パロム



礼儀を知っている白魔道士ポロム

ミシディア全体図

魔法の研究が盛んなミシディア。ここは、国家と呼ばれているだけあって売っているものも結構いいものが多い。しかし、最初に来た時点ではセシルの使えるものは少ない。





いつも思うんだけど、顔が見えないのが残念



チョコボと同様に人気のある白魔道士

道具屋（ギル）

名前	価格
ポーション	30
ハイポーション	150
フェニックスのお	100
きんのはり	400
やまびこそう	50
どくけし	40
テント	100
コテージ	500

防具屋（ギル）

名前	価格	装備できるキャラ
さんかくぼうし	700	
だいちのころも	500	
ぎんのうでわ	650	
ひかりのたて	700	
ひかりのかぶと	4000	
ナイトのよろい	8000	
ガントレット	3000	

武器屋（ギル）

名前	価格	装備できるキャラ
アイスロッド	220	
フレイムロッド	380	
いやしのつえ	480	
クロスボウ	700	
せいなるや	20	

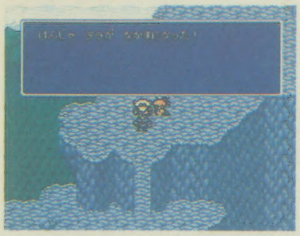
新たな試練に立ち向かうセシル
～試練の山～

パロムとポロムをひきつれて、試練の山にやってきたセシル。モンスターに苦戦を強いられながら山頂を目指す途中、なんとダムシアンで別れた賢者テラに再び出会う。テラは、この試練の山に黒魔法最強のメテオが眠っているらしいとセシルたちに告げる。そして、テラを仲間にし山頂に到着するが…。



人里離れた森の中央に位置する巨大な山。それが試練の山だ

こんな所で、ダムシアンで別れたテラに会うなんて！



四天王と対決!!

頂上の橋を渡ろうとするとき、突然不気味な笑いとともに敵が現れた。そいつは、ゴルベーザの部下、四天王の1人土のスカルミリョーネと名乗る。やはり、この試練の山には、ゴルベーザにとって都合の悪いことがあるのか？



なんだ、この妙な声は!? 一体声の主は何者だ!!

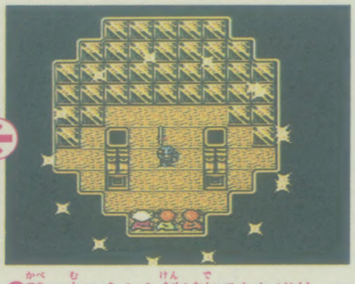


突然、アンデッドの集団が現れた。その最も後列に、ゴルベーザの部下、四天王の1人スカルミリョーネと名乗る奴がいる。はたしてその実力のほどは…？

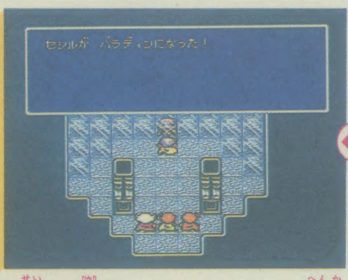
パラディン・セシル

スカルミリョーネを倒し先へ進むと、四角い石碑らしきものがある。それに触れるとセシルたちは、中へ吸い込まれていった。そしてその中で、何者かの声にいろいろ説かれる。更に伝説の剣を授けられて、セシルはパラディンにチェンジする。そして、聖なる光はテラが忘れていた数々の魔法を思い出させ、最後には黒魔法最強のメテオを授かるのだ。その後、疑問を残しつつミシディアへ戻る。

パラディンにチェンジ



壁の向こうから剣が出てきたぞ!!



聖なる光でセシルはパラディンに変化



聖なる光に影響を受けたのか、テラが忘れていた魔法を思い出す

更に黒魔法最強のメテオがテラに授けられるのだ!!





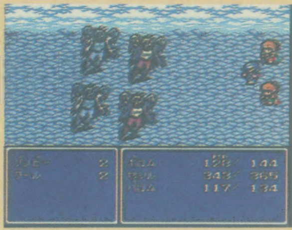
準備ができたとばかりにテラがせかす

試練の山全体図

この試練の山で出現するモンスターは、9割以上がアンデッド系のモンスターだ。つまりセシルの暗黒剣は負の力のためほとんどダメージを与えられない。だから、パロムとテラの黒魔法をメインに戦闘することになる。大半の敵は集団で出現するため、まともにやっていてはツライかも。

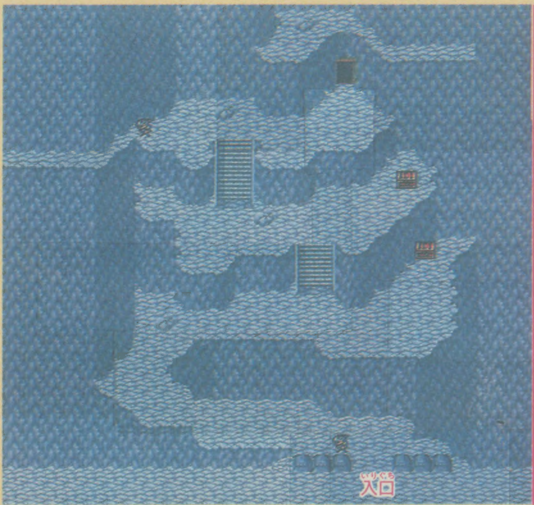


↑一見ただのアンデッド系に見えるが、全く異なる性質を持つ



↓恐怖のアンデッド軍団。集団で出現されると、やっかいな奴ら

試練の山 入口





↓暗黒の力だけでは、アンデッドにまず勝てない!!



↑ゾンビと並ぶアンデッド系の代表格のスケルトンたち

試練の山 3合目



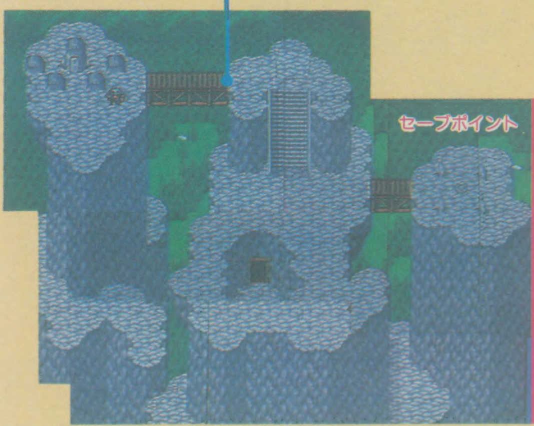
攻略ポイント

山頂のこの地点にくると、四天王のスカルミリョーネが現れる。だから、この前にレベルを上げたり、体力回復およびセーブを必ずしておこう。そうすれば結構楽かもよ?

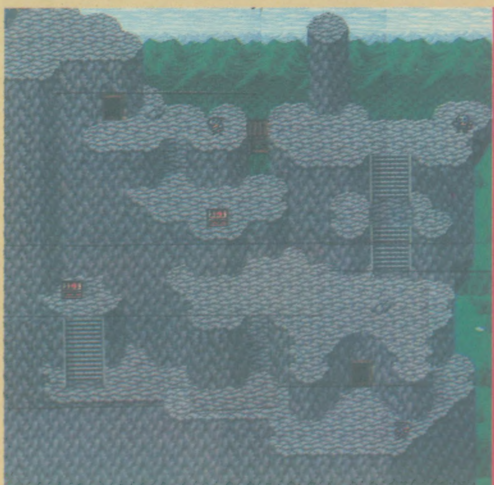


↑アンデッドの親玉だけあって、かなりの耐久力を持ってるぞ!!

試練の山 山頂

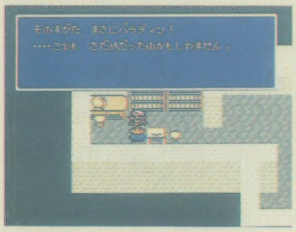


試練の山 7合目



再びミシディアへ戻るセシルたち
～ミシディア・デビルロード～

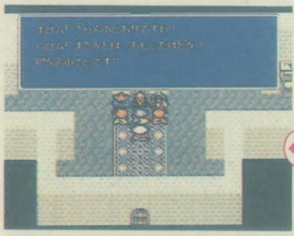
パラディンになれたセシルは、一路ミシディアへ戻り長老ミンウに再び会う。そして、長老に試練の山でのことの一部始終を話す。すると長老は、セシルにパロムとポロムを仲間にさせた理由を話してくれる。長老は、2人にセシルの見張りを命じたのだった。やはり、クリスタルの略奪をしたために、信用がなかったのだろう。しかし、パラディンとなったセシルを信用することにしたとき、セシルの持つ伝説の剣に気づく。そして、その剣にはミシディアに伝わる言い伝えと同じことが記されていた。その言い伝えのために祈り、聖なる輝きを持つものを信ぜよというものがミシディアには古くからあるらしく、セシルがそれだという。



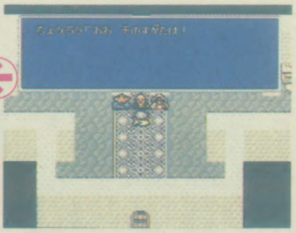
住民たちの反応が最初とは、全く違ったものになっているんだ



へっへっへっ、驚いたか!? パラディンになってきたぞ



訳のわからないことをいうパロムとポロムにとまどうセシル



長老ミンウは、戻ってきたセシルの姿を見て驚きの声をあげる

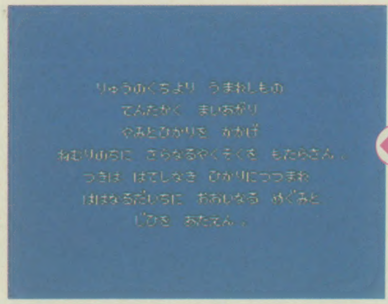
そうだったのか



クリスタル略奪という前歴があるから信用がなかった!?



長老はセシルの持つ剣に目をひかれる



このミシディアの言い伝えとセシルには、何か関係がある!?

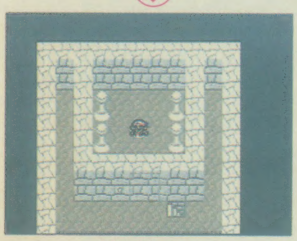
デビルロードを使う

長老ミンウと和解することによって、バロンとミシディアをつなぐデビルロードの封印を解いてもらえる。早速、聖なる力を得たセシルは、ゴルベーザを倒すべくバロン城を目指す。はたして、セシルたちはゴルベーザを倒すことができるのだろうか？

バロンへ向けて出発!!

マップの内面を通るかのように画面がスクロールしていく





バロンの町に到着。さぁてと、これからどうしようかな？



バロンの町からは、ミシディア側が封印しているため使えなかったが、今回はちゃんと使えるぞ。一気にバロンの町へ移動だ!!

バロン城の潜入方法を探る 〜バロンの町〜

バロンの町に到着したセシルたち。バロン城の門へいくが、番兵がいて入れない。仕方なく、バロンの町へ戻り最近のバロンの状況を探ることになる。町の住民たちに話を聞くと、どうも情勢はよくないらしい。そんな中、酒場で海上で行方不明になっていたヤンに出会う。そして、再びヤンがパーティに加わる。更にシドの家に行ってみると、シドが城へいったきり戻ってこないことが判明する。



城門にいくが、中には入れない



シドが城から戻ってないだって



ヤンは生きていた!! 本当に良かった



心強い味方がついたのでラッキー!!

作戦を練る5人

ヤンを仲間にしたセシルたちは、宿屋でバロン城の潜入方法を考える。そこで、あるイベントによってバロンの鍵というものを入手する。この鍵は、バロンの町で今まで鍵の掛かっていた扉を開けることができるんだ。今まで入れなかった扉の1つに地下水路の入口というのがある。そこから、バロン城へ潜入を試みるのだが、セシルたちの行手を無数のモンスターたちが…。



宿屋で作戦を練るセシルたち。なんかこんな場面があったような



いろいろバロン城の守りなどについて考えているが…



あるイベントによりバロンの鍵を入手



地下水路からバロン城に潜入する



バロンの鍵を使い、今まで入れなかったところを探索しよう

武器屋&防具屋

バロンの鍵を入手することで、町の武器屋と防具屋で買い物することができるようになる。ここで、ヤンの装備を整えよう。

武器屋(ギル)

名前	価格	装備できるキャラ
サンダーロッド	700	
いやしのつえ	480	
ほのおのつめ	350	
こおりのつめ	450	

防具屋(ギル)

名前	価格	装備できるキャラ
ねじりはちまき	450	
けんぽうぎ	4000	
ぎんのうでわ	650	

猛者ぞろいの地下水路を行く
～地下水路バロン城内～

セシルたちの進む地下水路は、若干今まで見たことのあるダンジョンとは違っていた。それは、通路らしいものが少なく、橋や隠し通路で構成されているからだった。しかも、地下水路内で出現するモンスターたちは、今までの奴らより数段強く、しばしば手こずる場合が多いのだ。それらのモンスターたちをケチらして進んでいくセシルたち。体力などを消耗したころに、やっと地下水路の出口らしきものが見えてきた。


宝箱もいたる所にあるんだ


地下水路らしく、水の占める割合が高い。それに結構広い!

先のほうにくると隠し通路で構成



この辺りは橋があるのでいいが…


なっ バロン近衛兵が襲ってきた。お前らいつから敵になったんだ!!


魚だからってなめてかかると痛い目に

なんだか強そうなのが出てきたぞ


王の間の前に黒い影

バロン城にうまく潜入した一行。しかし、城内には人気が全くない。一体兵士たちはどこへいってしまったのだろうか? とりあえず、王の間を目指していくが、パーティの前に巨大な悪の影が立ちはだかるのだった。こいつは、一体何者なのか?

あっ、なんだこいつは!!


しかし、王の間へいく途中とんでもない敵に遭遇!! こいつは何者?

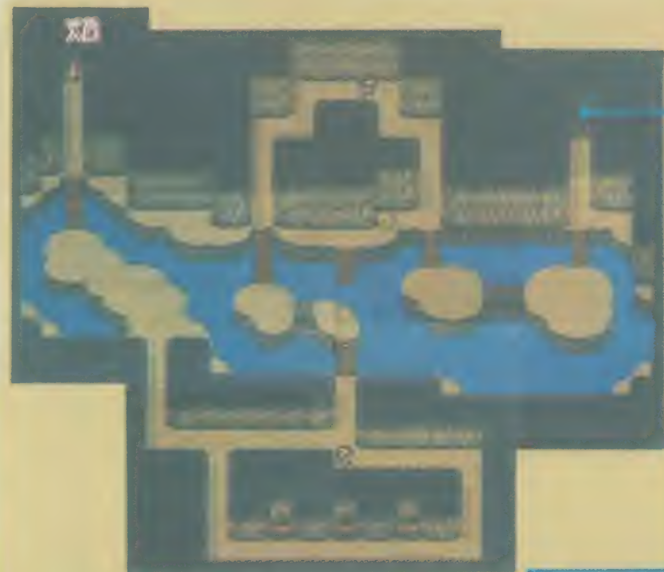
おおっ、こんなところに出るのか。早速、城の中へいくとするか



あれぇ、誰もいない。全くというほど人気がないのはなぜ?

地下水路全体図

この地下水路は、最初のほうのオクトマンモスのいた地下水脈と似ている。違いは、前述したとおり隠し通路によ り構成されていることだ。宝箱のほうも結構あちこちに、転がっているので、できるだけ開けて進もう。

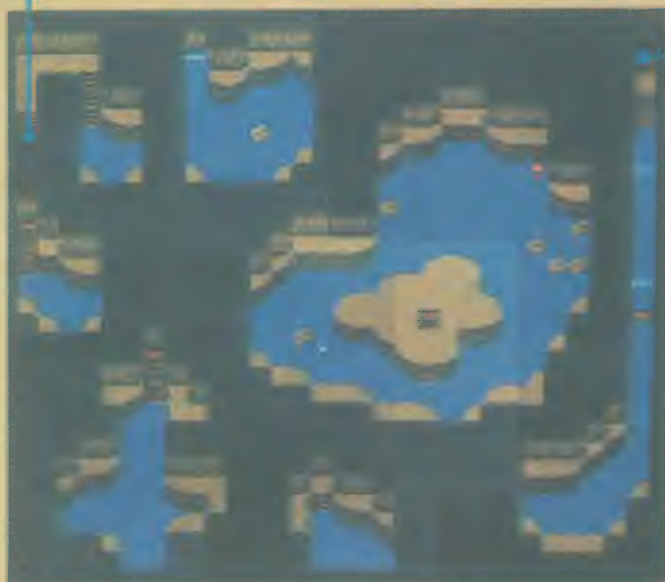


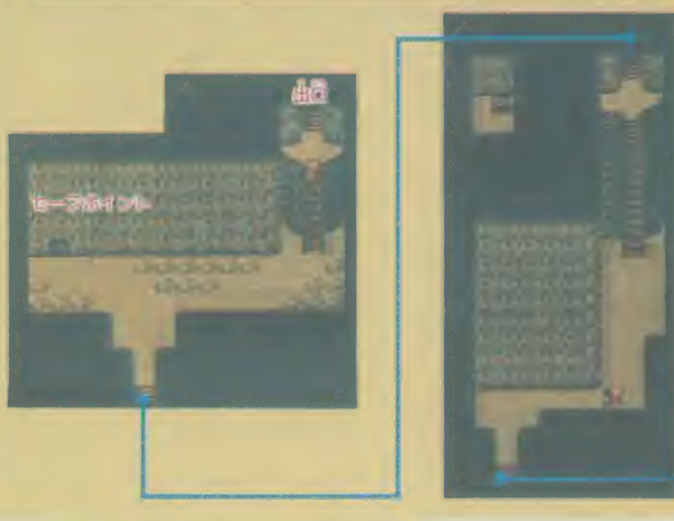


○こいつは…



○…だけあって…





攻略ポイント①

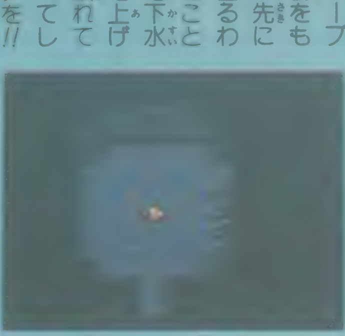
地下水路というだけあって、出現するモンスターも水の中に住むような奴ばかり。しかし、雷系の魔法が必ずしも効くわけではないので要注意!!



○見た目は魚…

攻略ポイント②

地下水路最後にあるセーブポイントは、重要な役割をもっている。それは、この先に出ると、バロン城内に出るわけだが、当然セーブすることができない。だから、地下水路内で一生懸命レベルを上げても、城内での戦闘で敗れてしまっては水の泡になってしまう。必ずここでセーブを!!



○特別な…

バロン王と対決、そして旅立ち
～バロン城王の間～

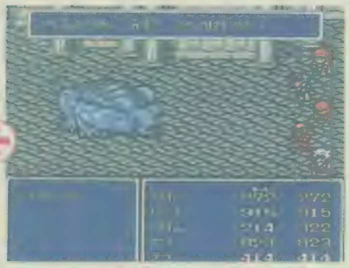
やっとのことで王の間にたどり着いた5人。王の間にはバロン王1人で、セシルは王に話しかける。すると不敵な笑いとともに、「そうか、俺は人間に化けていたんだった」なんていう。しかも、バロン王の命はすでに断っているとまでも。その二セバロン王の正体は、四天王の1人水のカイナッツォだったのだ。許すまじ、カイナッツォ!!



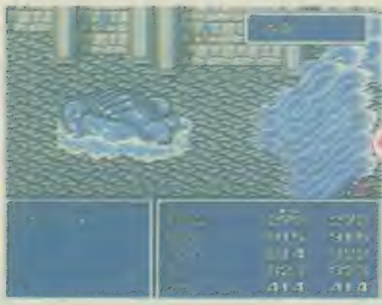
やっとたどり着いたぞ、ゴルベーザは



バロン王は始末したかと!?



きさまは、正義のために絶対に倒す!!



こいつは津波をおこすのが得意

シドが遅れて登場

セシルたちがなんとかカイナッツォに勝ったころに、捕らわれていたシドが現れる。セシルたちが、ニセバロン王を倒したことを聞いて残念がるシド。そして、ここでパロム&ポロムと別れて、元気なじいさんシドが仲間になる。



[illegible] 遅れたのはシドだった



シドが飛空艇の隠し場所へ案内する

エンタープライズ入手

シドが仲間になり、新型飛空艇エンタープライズ号が手に入る。これで今までいけなかった所にも、いけるようになるわけだ。しかし、ゴルベーザはバロン城にいなかった。一体どこにいるのか? そして、ローザは無事なのか? 数々の疑問を残しつつ旅立つ。

飛空艇でゴルベーザを探せ!!

説明とかは後にして、早く飛びたとうよ! それでは発進!!





バロン城のすぐ横で、砂けむりが立ち上る。いよいよ大空へ!



やっとのことで飛空艇を手に入れたセシル。これで、世界のいろんな土地へいくことが可能になったわけだ。まずは、ゴルベーザを探そうか?

モンスターの能力と対応の方法を考える

前回Vol.3に続き、今回紹介したストーリーの間に出現するモンスターの対応法から各パーティの戦い方まで教えるぞ!!



いろいろな個性をもつモンスターパーティとの戦い方

モンスターたちは、いろんなパーティを組んでメインキャラたちに襲いかかる。その中からいくつかピックアップして、変わったモンスターの対応法を公開していくぞ!



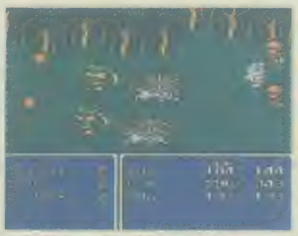
この巨大な鳥、ズーには注意が必要



ズーは一度に3回の攻撃が可能

魔法を主流にする敵①

敵の中には、常に魔法ばかりで攻撃してくる奴がいる。その1つがミニマジシャンで、こいつはファイア、ブリザド、サンダーを多用してくる。しかも、パーティを組んで後列にいる上、魔法も効かない。直接攻撃で早目に倒そう。



後方から好き放題に魔法をかけてくる。結構イヤなタイプだ

ダメージを受けるとホールドを唱えてくることもしばしば

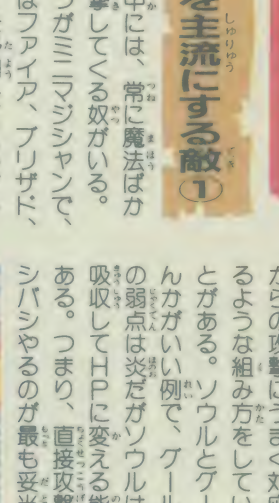


バランスのとれた敵①

敵のパーティには、こちらからの攻撃にうまく対応できるような組み方をしていることがある。ソウルとグールなんかがいい例で、グールなどの弱点は炎だがソウルは炎を吸収してHPに変える能力がある。つまり、直接攻撃でビシバシやるのが最も妥当なわけだけど、そんな肉を切らせて骨を断つなんて好きじゃないという人には、L・Rボタンで逃げることをすすめる。



ソウルは後列にいることが多く、ファイアの魔法を連発してくるので結構腹が立つかもしれない。しかし、地道に正攻法で戦えば勝てない相手ではないはず



一見、炎系の魔法で楽勝のように思えるのだが…

長期戦は不利!?

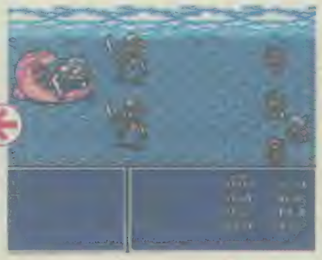
変わった能力をもつ敵

今までの「F・F」のシリーズの中でも、比較的やっかいなタイプがパーティを混乱させる奴だ。ここでは、リリスをあげるがこいつは誘惑と平手打ちという能力をもっている。誘惑にかかってしまうと、味方を攻撃してしまい、更に平手打ちをまともにくらうと、呪い、マヒ、沈黙のどれかにかかり戦闘終了までその効果は続く。このリリスの対応策としては、正攻法プラス炎系の魔法での攻撃だ。リリスの弱点は炎なのだ。長期戦は不利なので短期で勝負!!





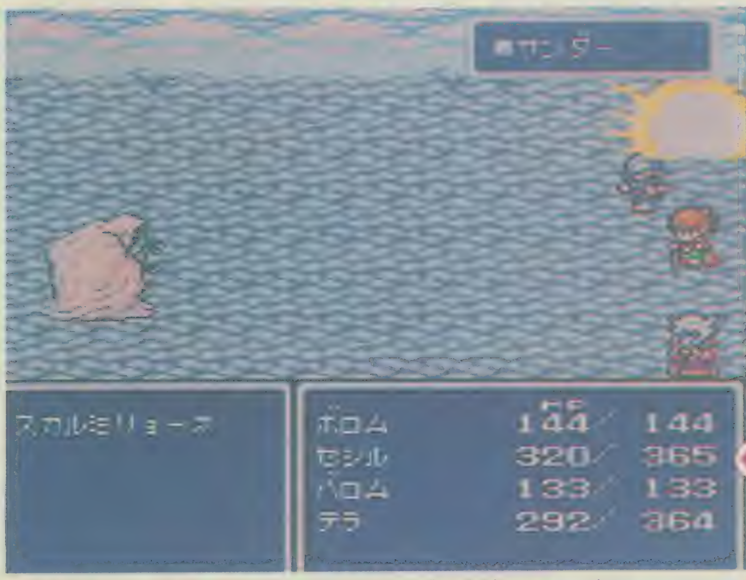
◎平手打ちをくらい出すとやっかいなので、立場がまずくなりそうだったら、炎系の魔法で一気にケリをつけよう



◎リリスが敵パーティに交じっていたら要注意!! 前衛は速攻で

魔法を主流にする敵②

ここでは、試練の山の山頂で出現する四天王スカルミリョーネとの戦い方を考える。スカルミリョーネは、レブナントを数体前列にすることで、自分へのダメージを最小限にするパーティの組み方をする。しかし、しょせんはアンデッドのパーティで炎系の魔法には極めて弱い。戦士系にはスカルミリョーネを狙わせ、回復と炎系の魔道士たちには、魔法で対抗させよう。



◎スカルミリョーネは、サンダーをパーティの1人に多用してくる。大したことがないと思っていると、HPの低い魔道士なんかはすぐにやられてしまうぞ



◎前衛のレブナントの群れは、ファイラなどでまとめて倒せ!

天変地異をおこす敵①

天変地異の特殊能力をもつ敵は、特に注意したほうがいいだろう。それは、ここでのパーティのように敵の力が高いと苦戦しやすいからだ。気がつくと、ひん死状態なんてこともある。こういった敵パーティには、MPの消費を気にしていては勝てないので、短期戦で勝負するのが得策だ。



◎フラッドウォームは津波が通常攻撃だ

◎このモンスターパーティはやっかい



体の特性をいかす敵

体の特性をいかした攻撃をしてくるモンスターが多いことは、前回Vol・3でもいったよね。そんな中の1つがヒュドラのまきつき攻撃だ。これをくらうと、体がマヒしてしまい、動けなくなってしまう。しかし、ヒュドラは雷系の魔法に弱いという弱点があるので、サンダーなどで対応すれば、なんとか勝てる。しかし、黒魔道士系がまきつきを受けてしまったら逃走?



○まきつかれてしまうと、体がマヒ状態になり動けなくなる



○ヒュドラは、高い確率でお得意のまきつき攻撃をしてくる

バランスのとれた敵②

①とは違った意味でのバランスのとれた敵を紹介しよう。モンスター(?)の中にバロン近衛兵というのがいる。こいつはかなり腕のたつ剣士で、攻撃力が高い。それに、ただ力があるだけではなく、ダメージを受けたりするとミニマムやポーキーの魔法を使ってくる。この魔法にかかってしまうと、攻撃力が皆無に等しいので、バロン近衛兵のみを集中攻撃するのが得策だろう。



○ミニマムまたはポーキーを受けると、全く攻撃力が無くなってしまうので、パーティの半数がかかってしまったら逃げるほうが利口かもしれない!?



○屈強の戦士バロン近衛兵は、剣だけでなく魔法も使う

天変地異をおこす敵②

バロン城王の間で対決する四天王2人目の水のカイナッツォの戦闘を考えてみる。カイナッツォは、自分の周りに水を集めることで、津波をおこす能力をもっている。やはり水を操るものだから、雷系の魔法には確かに弱い。更においしいのは、カイナッツォが水を集めるのを雷系の魔法によって打ち破ることができるのだ。ただ、魔法が効果を発揮するのに時間がかかるため、常にHPの回復には気を配ることはいうまでもない。



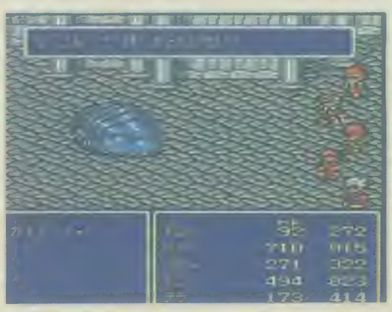
○体の周りに大量の水が集まった!



○周囲から水を集めだすと要注意!!



○充分水が溜まったところで、一気に津波にして放出する!!



○カイナッツォはピンチになると、頭と手足を引っ込めて防御する

セシルのジョブチェンジによってパーティの戦い方が変わる

ストーリー上セシルが暗黒騎士からパラディンにチェンジすることで、若干今までのパーティプレイとは変わる。なぜならその特性であった暗黒という能力がなくなり、白魔法、かばうという能力に変わってしまうからだ。パラディンの利点といえば、白魔法だけでなく聖なる力によってあらゆるものが切れること。

○暗黒騎士のときは全体攻撃をすることができたけど…





○パラディンになる。攻撃力は上がるが全体攻撃はできない

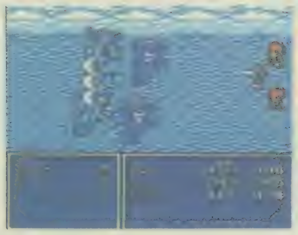
苦戦型パーティ

セシル、パロム、ポロムのパーティを考える。パロムとポロムは最初まだまだ未熟な魔道士なため、はっきりいってこのパーティは弱い。しかし、セシル1人では何度となく敗北するところを救ってくれることも間違いない。この2人は、一応ミシディアの天才児なのだから。



○どうしても頼ってしまうのがパロムの黒魔法だ

○最初のうちは、暗黒を多用せざるをえないのでHPに注意!!



攻撃型パーティ①

上段のパーティにテラが加わることで、若干魔法の回数制限は上がる。しかし、テラは、ダムシアンで別れたときと何ら変わっていないので、今一つ役不足か? しかし、ここまで地道に戦闘を繰り返してきたならば、パロムとポロムが数段レベルアップしているはずだから十分戦える。



○ダムシアンで別れたときと変化なし

○テラにはファイアの呪文に専念させる



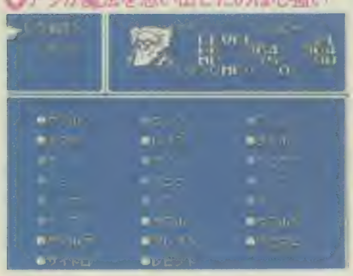
攻撃型パーティ②

イベントによりセシルがパラディンに、そしてテラが忘れていた白・黒の魔法を思い出す。これによって、かなり攻撃力のあるパーティになる。セシルのパワーアップもあるが、それよりもテラが黒魔法を全て思い出したために、攻守ともに数段増し、ポロムは回復魔法に専念できるのだ。



○パラディンになって聖なる力が全快!!

○テラが魔法を思い出したのは心強い



平均型パーティ

最後は、今回の中で最もバランスがいいと思われる攻撃型パーティ②にヤンが加わったものだ。ヤンが仲間になることで、各キャラの戦闘での役割がほぼ決まってくるので、戦闘におもしろ味が出てくる。このパーティは、どちらかというと攻撃タイプなので、HP回復はこまめにね。



○ヤンが加わることで攻撃力が更に上昇

○この辺までくるとパロムも強い味方!?



新モンスターデータ



前回のVol.3につづき、新しく26体のモンスターデータを公開だ!! 今回も見た目より強い奴なんかがいるので参考にしてね。

①	HP	②	
	EXP	③	
	GIL	④	
	A.P	D.P	A.G
	⑤	⑥	⑦
	⑧		

①モンスターの名称
②敵のヒットポイント
③得られる経験値
④得られるお金
⑤攻撃力
⑥防御力
⑦素早さ
⑧解説

モンスター表の見方

左にあるのがこのデータの見方で、モンスターの各データの数値の意味だ。中でも重要なのは⑤、⑥、⑦の数値で、この数値の高い奴やバランスのいい奴には気をつけよう。⑧には敵の特徴や弱点を載せたので、読んでおくと結構役に立つと思うよ。

リリス



HP	466	
EXP	2703	
GIL	262	
A.P	D.P	A.G
23	24	10

全体的バランスのとれた敵。倒すと、経験値がたくさん入るのでおいしい。

スプラッシャー



HP	180	
EXP	430	
GIL	145	
A.P	D.P	A.G
15	16	13

水の中に住むモンスターらしく、雷系の魔法に弱いのでさほど強くない。

スカルジャー



HP	740	
EXP	1577	
GIL	116	
A.P	D.P	A.G
41	31	24

アンデッド特有の回復系魔法に弱いのは健在。それと炎系の攻撃にも弱い。

ブラッディバッド



HP	439	
EXP	1977	
GIL	262	
A.P	D.P	A.G
32	41	31

吸血ばっかり使ってくる変な敵。炎系の魔法に弱いが、雷系には強い。

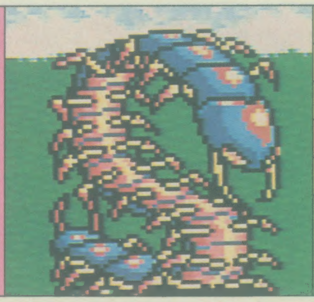
クリセイルス



HP	986	
EXP	2822	
GIL	39	
A.P	D.P	A.G
40	37	26

HPが思ったより高いのが、最大の特徴だがさほど強くない。

アンダグランダ



HP	655	
EXP	2714	
GIL	342	
A.P	D.P	A.G
42	45	25

見た目と違いHPは低いが、バランスのとれた敵で弱点は特にない。

らいせい



HP		1400
EXP		2459
GIL		149
A.P	D.P	A.G
42	38	29

雷系の攻撃を吸収する能力をもつ。回復系魔法に弱いのが欠点。

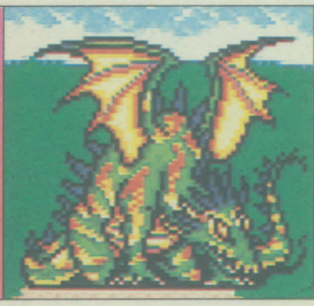
れいきし



HP		1050
EXP		2559
GIL		211
A.P	D.P	A.G
42	38	26

屈強の戦士がアンデッドとなってよみがえったもの。なかなか強いぞ。

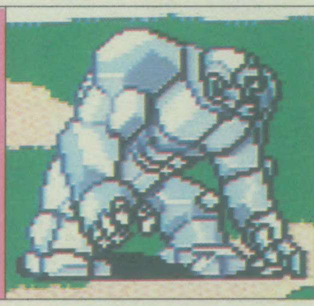
グリーンドラゴン



HP		2200
EXP		4759
GIL		368
A.P	D.P	A.G
48	35	27

全体的に数値もバランスがよく、得られる経験値も多い。

ミスリルゴーレム



HP		2900
EXP		3659
GIL		383
A.P	D.P	A.G
50	16	26

典型的な体力ありの、力まかせタイプ。特に弱点もなく、なかなか強敵。

マザーラミア



HP		1100
EXP		2859
GIL		247
A.P	D.P	A.G
41	36	26

誘惑を使ってパーティメンバーを混乱させるのを得意とする。

トーディトード



HP		600
EXP		1841
GIL		335
A.P	D.P	A.G
1	47	16

防御力が高く、トーディウォッチの命令によりトードを連発してくる。

トーディウィッチ



HP		2960
EXP		3441
GIL		598
A.P	D.P	A.G
53	42	32

トーディトードを操る魔法使い。魔法使いのくせに防御力が高め。

モルボル



HP		4200
EXP		5641
GIL		458
A.P	D.P	A.G
61	35	33

攻撃力が高くスピードも速い。くさい息の特殊能力には要注意//

ドリームエビル



HP		2800
EXP		3141
GIL		362
A.P	D.P	A.G
54	37	34

特に弱点はなく、炎系の魔法を吸収する能力をもつ。攻撃力も高い。

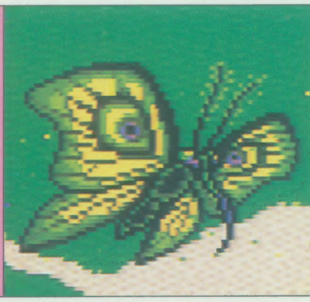
アーモン



HP		3900
EXP		5041
GIL		525
A.P	D.P	A.G
56	41	34

樹木に何かの魂が乗りうつったものか？ 木らしく炎系の攻撃に弱い。

ヘルフラッパー

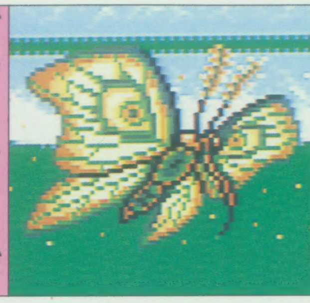


HP	900
EXP	3114
GIL	312

A.P	D.P	A.G
41	36	28

経験値が結構高めだが、さほど強いモンスターではない。

グルームウイング



HP	1580
EXP	2837
GIL	510

A.P	D.P	A.G
54	38	34

攻撃力はわりと高めで、スピードもそれなりにある。HPが少々高いか？

ゴルゴーン

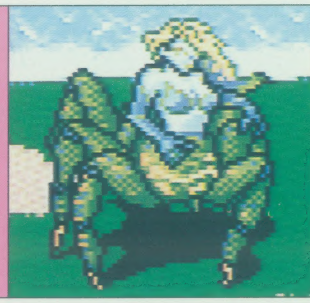


HP	2550
EXP	3003
GIL	248

A.P	D.P	A.G
75	52	34

特に弱点はなく、指先という徐々に石化させる能力をもっている。

アラウネ



HP	2315
EXP	2744
GIL	598

A.P	D.P	A.G
60	49	33

下半身がクモの女性(?)モンスター。地震をおこす能力をもっている。

ミスリーダ



HP	1855
EXP	3437
GIL	538

A.P	D.P	A.G
54	38	31

イモ虫っぽいけど、攻撃力が高く、弱点らしいものもないのが特徴。

バーサオーガ



HP	2000
EXP	1359
GIL	290

A.P	D.P	A.G
47	32	31

体のわりに、動きが早く、力も強い。手を抜くとパーティ全滅なんてことも。

レメディボム

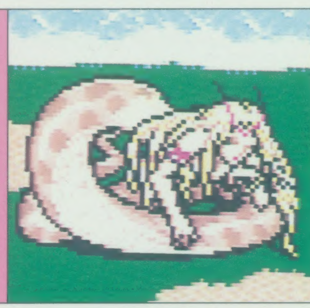


HP	697
EXP	2459
GIL	315

A.P	D.P	A.G
40	38	26

ボム系らしく集団で現れて、ある程度のダメージを受けると自爆する。

ラミア



HP	1200
EXP	2059
GIL	143

A.P	D.P	A.G
40	34	27

特に弱点はなく、パーティの誰かしらを誘惑させる能力をもつ。

ソーサラー



HP	1000
EXP	2359
GIL	272

A.P	D.P	A.G
45	32	28

モンスターを召喚する能力をもつ。早目に倒すのが得策だろう。

クアール



HP	593
EXP	2759
GIL	345

A.P	D.P	A.G
40	33	25

ブラスターという、マヒか死のどちらかを与える能力をもつ。

平成３年８月23日発行（隔週金曜日発行）第７巻第16号（通巻133号）



F・FⅣガイドブックVol.4

ファミリーコンピュータMagazine 8月23日号特別付録②